

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam usaha mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang cerdas dan bertakwa kepada Allah SWT. Peran pendidikan dijelaskan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan memegang peran dalam membentuk masyarakat yang unggul, berkarakter dan mampu bersaing di era globalisasi dewasa ini. Setelah mengetahui begitu besar peran pendidikan maka perlu dilakukan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri, salah satunya dari strategi pembelajaran yang diterapkan.

Guru dan siswa adalah aspek yang dominan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Afandi Muhamad dkk (2013), dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa agar suasana pembelajaran kondusif. Tidak lagi teacher center melainkan student center sehingga proses 4 model & metode pembelajaran di sekolah belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Paradigma selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru sebagai sumber belajar, bukan berpusat pada siswa sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas sedangkan siswanya hanya pasif.

Pembelajaran geografi pada jenjang sekolah menengah atas merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial. Keberadaan geografi dalam struktur program pengajaran di sma sangat penting untuk diajarkan, karena geografi memberi pengetahuan,

pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan kepada siswa yang secara langsung berinteraksi dengan sesamanya.

Geografi berfungsi menemukan sikap kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan sumber daya serta toleransi terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar geografi merupakan sarana berfikir jelas dan logis, memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengenal bumi dan bagaimana awal bumi sebagai ruang kehidupan maupun pembentukan bumi, sarana membangkitkan kreatifitas, sarana untuk membangkitkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Begitu pentingnya peranan geografi seperti yang diuraikan di atas, seharusnya membuat geografi menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan dimengerti oleh siswa. Namun pada kenyataannya guru sangat jarang menggunakan model yang relevan unntuk memberikan pembelajaran baru sehingga berakibat para murid tidak mempunyai pemahaman dan hanya menghapal pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan yang dilakukan di SMAN 12 Bekasi, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas prosesnya masih didominasi oleh guru, di mana guru sebagai sumber utama pengetahuan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terkadang kurang senang terhadap materi yang diajarkan atau kurang senang terhadap cara guru yang mengajar dalam artian terkadang cara mengajar guru yang menerapkan strategi klasikal dengan metode ceramah bervariasi menjadi pilihan utama sebagai metode pembelajaran. Pola pembelajaran geografi yang biasa dilakukan selama ini adalah pembelajaran diawali penjelasan singkat materi oleh guru, siswa diajarkan teori dan definisi yang harus dihafal, kemudian pemberian contoh soal dan diakhiri dengan latihan soal. Pola pembelajaran konvensional seperti di atas dilakukan secara monoton dari waktu ke waktu. Yang membuat siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran dan pada akhirnya akan mengakibatkan didik kehilangan semangat belajar saat menemui kesulitan memahami materi dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pelajaran geografi.

Dominasi metode ceramah bervariasi dalam pembelajaran geografi membuat siswa cenderung berorientasi pada materi yang tercantum dalam kurikulum dan buku teks dari pada mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga hasil belajar siswa hanya pada aspek pengetahuannya saja. Pada saat guru menjelaskan materi sebagian besar siswa tidak bisa berargumentasi jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan terkait dengan materi yang ada di buku, ada siswa cenderung diam dan tidak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, dan hanya ada beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Afandi Muhamad dkk (2013) guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan menjadi optimal, salah satunya menggunakan model pembelajaran yang tepat. Menurut Trianto dalam Afandi Muhamad dkk (2013), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran yang baik harus mampu mencapai tujuan pembelajaran terutama pelajaran geografi yang mempunyai pembahasan yang luas. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari tinggi rendahnya hasil belajar yang diraih siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Baik buruknya hasil belajar sangat bergantung dari pengetahuan dan perubahan perilaku individu yang bersangkutan terhadap apa yang dipelajarinya. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar juga sangat mendukung terciptanya situasi belajar aktif. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Apabila siswa aktif, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan oleh siswa. Pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal, sebaiknya dapat memuat unsur-

unsur dalam proses pembelajaran dan diusahakan memberikan kontribusi maksimal pada proses pembelajaran.

Atas dasar uraian di atas, untuk membuat siswa aktif dan soal evaluasi menjadi menarik maka melalui permainan dalam pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru bisa berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran berbasis game untuk membentuk kemampuan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Game dalam belajar bukanlah tujuan, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang game bisa menarik, cerdas, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru dalam rangka memperbaharui model pembelajaran agar tujuan belajar siswa dapat tercapai adalah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran Kooperatif *TGT* adalah salah satu Tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Model ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memecahkan kesulitan-kesulitan pada saat proses pembelajaran. Penggunaan model yang tepat maka standar keberhasilan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran akan efektif untuk mencapai kegiatan tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mendukung siswa berperan aktif di dalamnya. Dengan demikian, hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif *TGT* adalah peningkatan nilai-nilai pembelajaran selain itu terdapat perubahan tingkah laku siswa yaitu mencari, menemukan, menerapkan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan dan sikap siswa. Materi bumi sebagai ruang kehidupan karena mempelajari lapisan kulit bumi dan bagaimana dampaknya terhadap kehidupan dan masih banyak yang berhubungan dengan materi ini. Pada materi bumi sebagai ruang kehidupan ini akan sulit dipahami jika siswa kurang tertarik dengan materi bumi sebagai ruang kehidupan ditambah banyaknya kata atau istilah yang sulit dipahami, karena kurangnya variasi

model dan media yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi tersebut. Model *Teams Games Tournament* cocok diterapkan pada materi bumi sebagai ruang kehidupan karena materi ini yang berkaitan dengan menganalisis atau memecahkan suatu permasalahan yang dapat dipecahkan salah satunya dengan diskusi kelompok.

Denta oki (2014), model pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa Tipe pembelajaran salah satunya ialah Tipe *TGT* yang merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Model pembelajaran Kooperatif *TGT* adalah salah satu Tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar dan persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran *TGT* dapat memperbaiki sikap siswa dalam pembelajaran. Melalui model pembelajaran *TGT*, siswa dapat bekerja sama dengan belajar berkelompok memecahkan soal soal yang diberikan dari permasalahan yang ada di masyarakat. Dimana siswa diharapkan mampu menggunakan dan mengembangkan kemampuan dasar yang dimilikinya, serta dapat menggunakan berbagai macam strategi untuk memecahkan masalah tersebut. Melalui kegiatan ini siswa terlibat secara aktif dalam memecahkan permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran salah satunya adalah dengan cara membangkitkan kemampuan belajar siswa yang masih kurang melalui banyak macam model pembelajaran. Tidak ada satupun pola model pembelajaran yang dianggap paling baik di antara pola model pembelajaran yang lain karena, masing-masing mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Model pembelajaran tertentu kemungkinan baik untuk materi, situasi, dan kondisi tertentu, namun kemungkinan dapat juga kurang tepat untuk keadaan yang lain. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif. Model Kooperatif merupakan suatu model yang mirip dengan model diskusi dengan

menggunakan tim sebagai proses belajar, tetapi pada pembelajaran Kooperatif ditekankan kerjasama kelompok dan dapat membantu siswa lain, dapat memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar baik secara individu ataupun di dalam kelompok, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial, menguji ide dan pemahaman sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji penelitian yang berjudul “Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Model Ceramah Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Sman 12 Bekasi.”

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Apakah perbedaan hasil belajar model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan model pembelajaran ceramah bervariasi?
2. Apakah perbedaan afektifitas model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan model pembelajaran ceramah bervariasi?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahannya dibatasi pada perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (Tgt) dengan model ceramah bervariasi terhadap hasil belajar siswa Kelas X Di Sman 12 Bekasi.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah sebagian berikut:

1. Apakah Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Model Ceramah Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMAN 12 Bekasi?

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagian berikut:

1. Bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian dan melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh
2. Bagi guru geografi diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk kegiatan pembelajaran geografi disekolah.
3. Bagi mahasiswa sebagai bahan dan rujukan yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan menambah wawasan.

